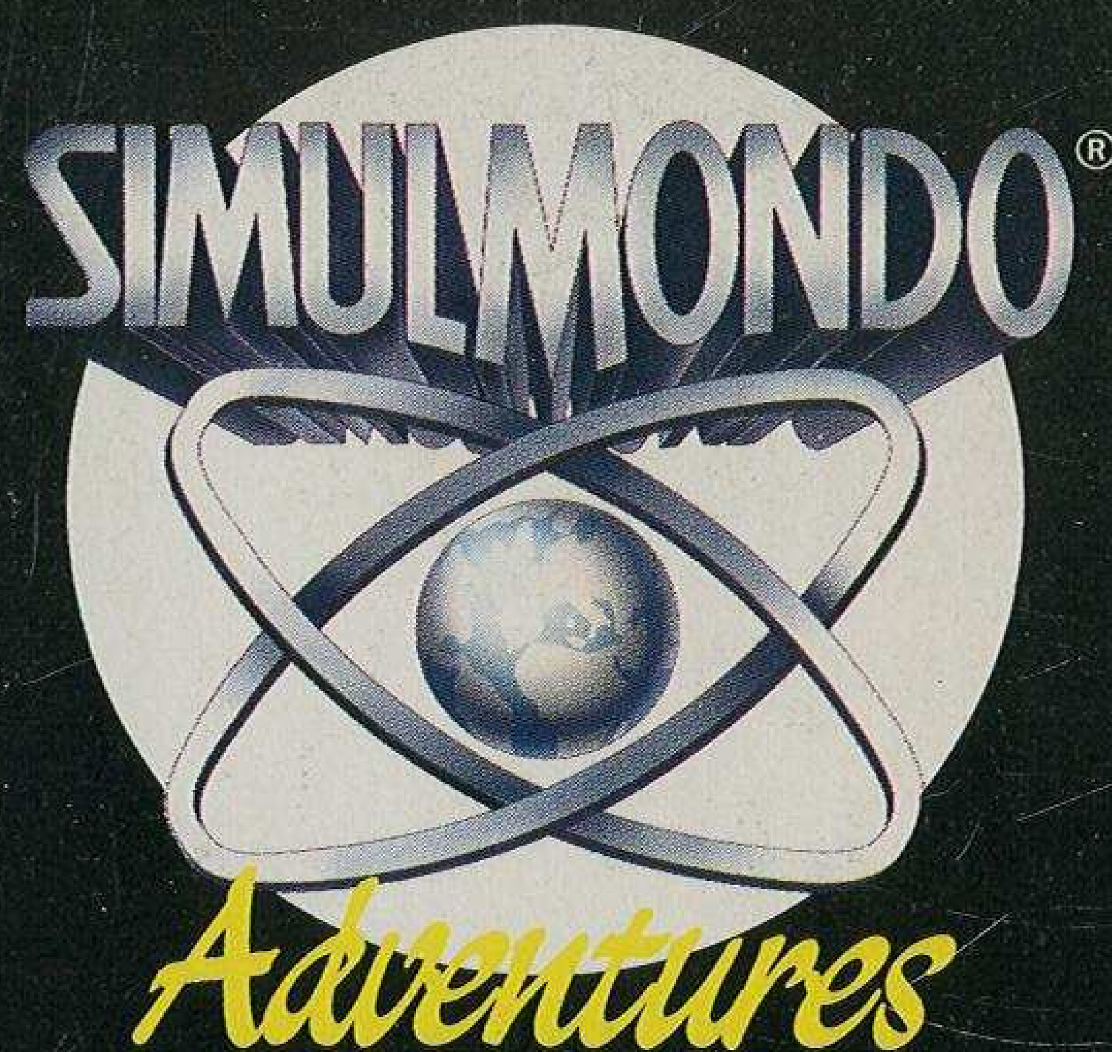
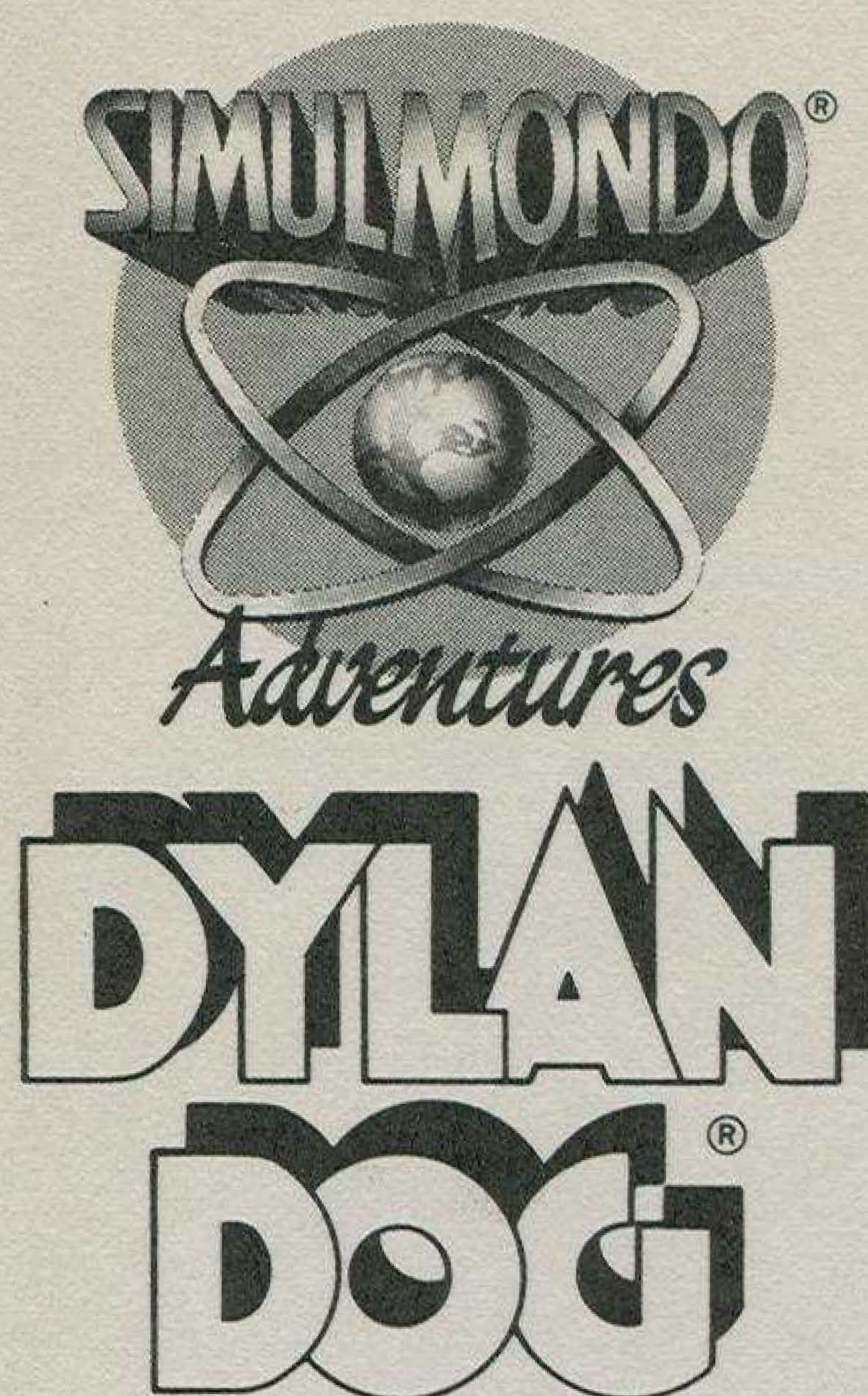
L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 2



# DYLAN DOG®




# RITORNO AL CREPUSCOLO




L'INDAGATORE INTERATTIVO

Pubblicazione mensile n° 2
NOVEMBRE 1992

FRANCESCO CARLÀ
presenta

## RITORNO AL CREPUSCOLO

Ideazione soggetto e sceneggiatura:
**Ivan Venturi**
Programmazione:
**Stefano Balzani**
Programmazione PC:
**Giuseppe e Andrea Alleva**
Grafica e animazione:
**Michele Sanguinetti**
Colonna sonora:
**Gian Luca Gaiba**
Testing:
**Andrea Bradamanti**
Grafica packaging:
**Lorenzo Grandi**
Hanno collaborato:
**Massimiliano Calamai (grafica)**
**Stefano Forieri (grafica)**
**Giovanni Temoli (codice)**
**Filippo Berselli (codice)**
**Stefano Realdini (disegni albetto)**

SOMMARIO





è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.
Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

## SIMULPOSTA

Festanti e astanti vi vedo. So che terrorizzarvi interattivamente è un piacere per voi. So anche che Sclavi e Stano vi terrorizzano ogni mese con immutata lena. Bè anch'io, interattivamente, adoro farvi paura e questo chiedo espressamente ai moltissimi geni che per fare a voi tremare le ginocchia, lavorano notte e giorno senza tregua.

Siamo giunti dunque alla seconda parte di questa avventura interattiva del grande indagatore (fratello del grande inquisitore e cugino del grandissimo incantatore). In questa zona orrorifica e simulata che state per immettere nella vostra RAM, Dylan si cimenterà con la signora delle tenebre felicemente conosciuta nel numero 1 e pure intrattenuta. La donna introdurrà un altro personaggio che si rivelerà centrale. Interagite e scoprite please. L'avventura dylanista finirà nel prossimo numero e in quello seguente ne comincerà una nuova. Che bella notizia. Grazie per tutte le vostre lettere che auspico sempre più numerose e un saluto a quelli che mi hanno mandato i complimenti meno liturgici.

*vs. Francesco Carlà*

## INFORMAZIONI TECNICHE

**PER CARICARE SU AMIGA:**
1) Inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma partirà automaticamente.

**PER CARICARE SU PC:**
1) Inserire il dischetto.
2) Digitare
A: (poi premere enter); se il drive 3½ sul vostro PC ha una definizione diversa da A, digitate la lettera corrispondente seguita dai due punti (:) e enter
START (poi premere enter)

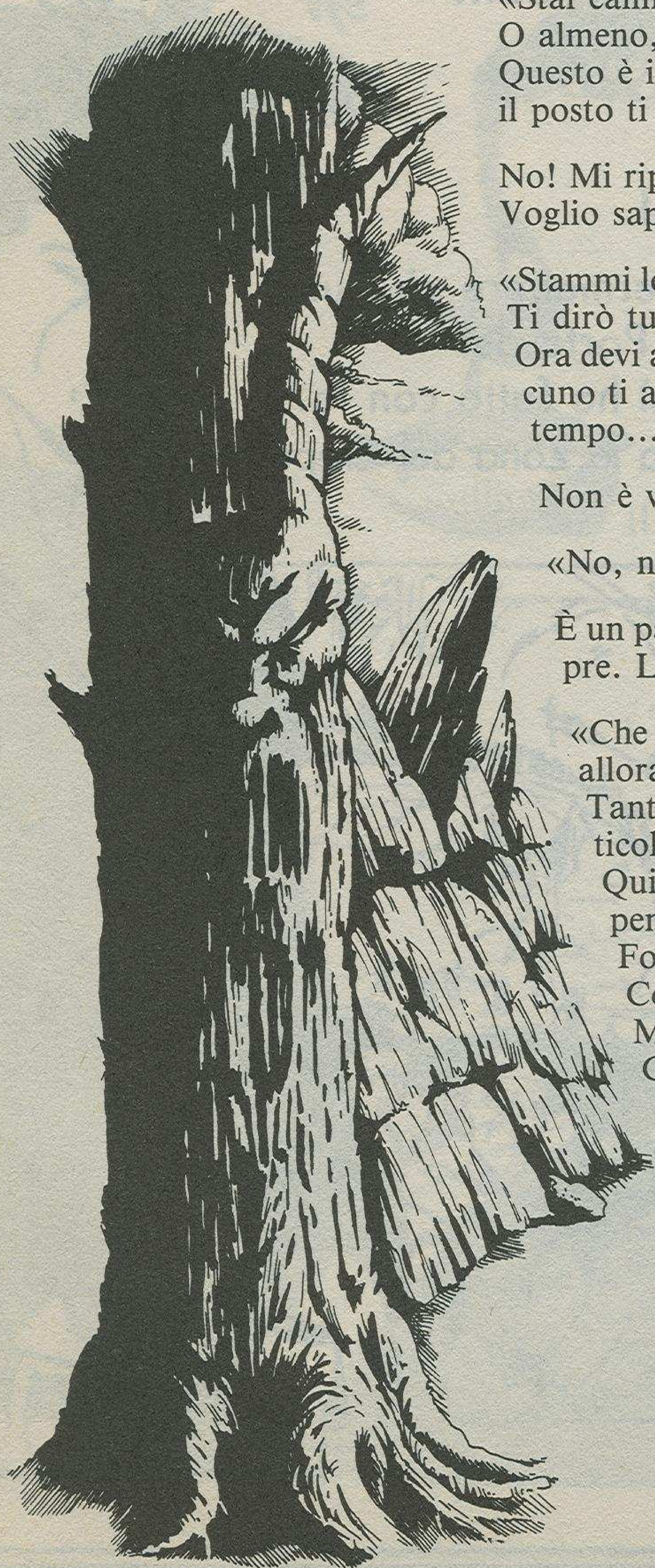
**PER INSTALLARE IL GIOCO SU HARD DISK SU PC:**
1) Inserire il dischetto
2) Digitare
A: (poi premere enter)
INSTALL (poi premere enter)
3) Seguire le istruzioni su schermo.
Avrete anche la possibilità di variare le configurazioni del gioco (scheda sonora, joystick etc.).

**COME ACCEDERE AL VIDEOMANUALE OPPURE COMINCIARE A GIOCARE**
Lanciato il programma, quando apparirà la schermata col nome della puntata, vedrete sullo schermo due scelte.

**VIDEO MANUALE** — **INIZIO DEL GIOCO**
1) Muovete tramite Joystick e/o Mouse e/o tastiera il puntatore sulla scelta che desiderate.
2) Premete il tasto FIRE del joystick e/o mouse e/o spazio per confermare.

**ATTENZIONE:**
Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Il gioco su PC necessita minimo di 590k (si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore).

# RITORNO AL CREPUSCOLO



Cosa è successo, maledetta?! Dove sono?!
Giuda ballerino! Sono in un guaio! Sono in uno stramaledetto guaio!

«Stai calmo, Dylan. Non sei in un guaio.
O almeno, non ancora...
Questo è il mio castello, caro. Sei mio ospite. Spero che il posto ti piaccia».

No! Mi ripugna! Mi sento così male... Cosa è successo?! Voglio sapere...

«Stammi lontano, Dylan! Non posso neanche sfiorarti ora! Ti dirò tutto, ma non adesso!
Ora devi andartene da qui, uscire da questo castello. Qualcuno ti aspetta. E DEVI TROVARLO... Non hai tanto tempo... sei nella Zona del Crepuscolo!».

Non è vero! Qui non siamo a Inverary!

«No, non so neanche cosa sia Inverary».

È un paese, dove tutto ogni giorno si ripete... per sempre. La Zona del Crepuscolo...

«Che fortuna, proprio come qui! Ti troverai a tuo agio, allora, mio caro Dylan...
Tante sono le Zone del Crepuscolo. Ma questa è particolare, tesoro. Qui sai cosa succede? Vuoi saperlo?
Qui muori ogni giorno. Qui provi la stessa immensa pena ogni giorno.
Forse è questo l'inferno, e io ne sono la sentinella.
Congiungendoti a me, sei riuscito a entrare.
Ma non ti preoccupare. Sei ancora normale.
Guardati. attorno, Dylan Dog!».

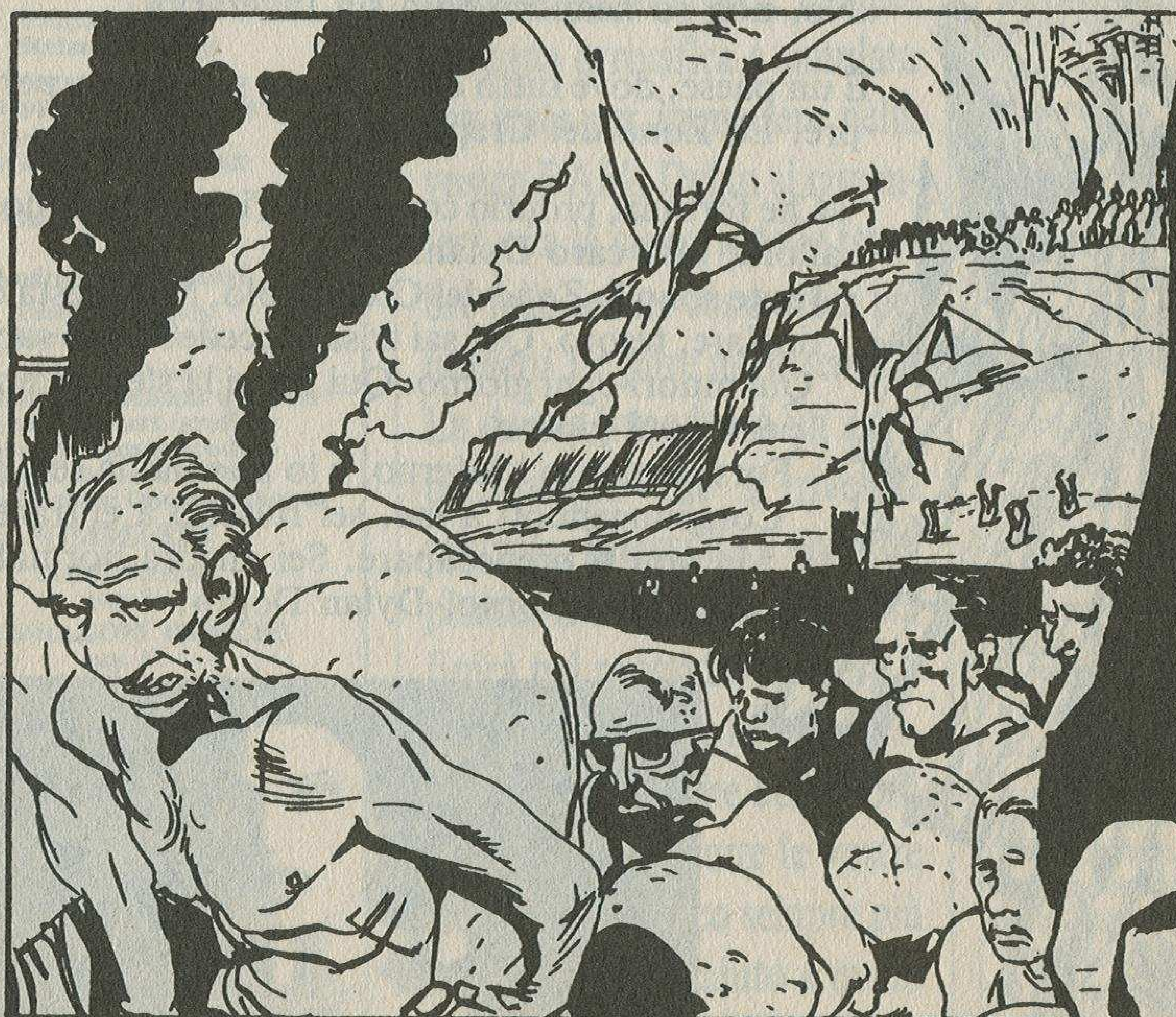


Questo è il Crepuscolo dell'Inferno, Dylan!
Il mio regno...
Io sono la sentinella,
la Regina delle Tenebre!

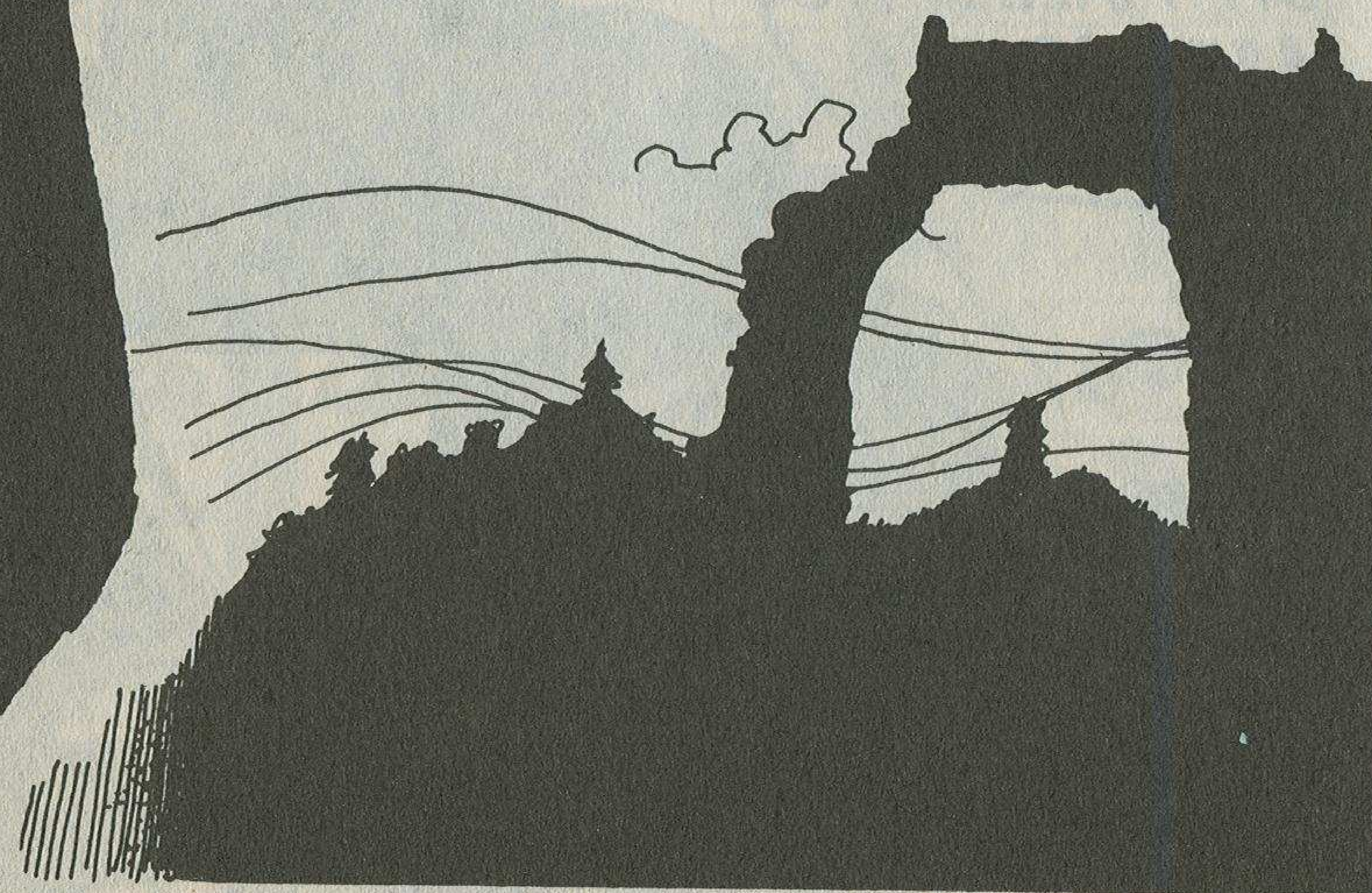
Dovrai affrontare il mio mondo...
oltrepassarlo...
E saprai come salvarci.
Ti stanno aspettando...
Stai attento, Dylan Dog!

Io sola posso permettere che un mortale passi le Porte del Crepuscolo... così ho fatto con te.
Io sono la congiunzione tra la Zona del Crepuscolo e il tuo mondo.

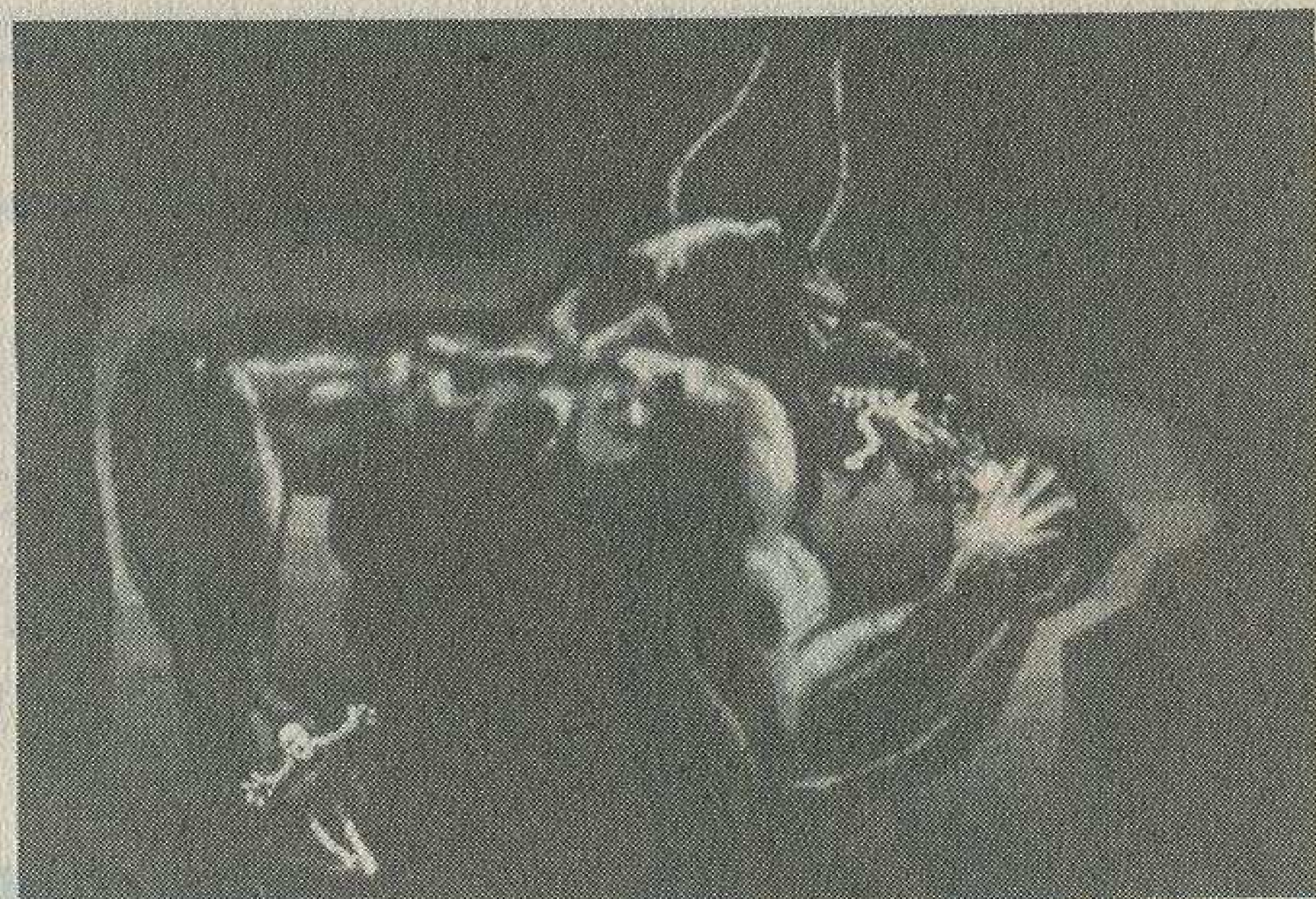










«Ma ora le porte della Zona del Crepuscolo stanno per aprirsi. Il mio controllo sta svanendo... il tuo mondo e il mio si congiungeranno, e questo sarà terribile.

E io non so come fermare la catastrofe... non lo so!».

È per questo che mi hai portato qui? È forse per questo?

«Sì, Dylan... tu forse puoi riuscire a salvarci... devi trovare qualcuno che sta qui... devi trovarlo!

Ora ti devo lasciare, Dylan.
Ora sei solo!»

NO! NON ANDARTENE! NON... non...

E tutto si oscura. Forse... forse sto sognando!...

È UN INCUBO... È UN MALEDETTO INCUBO!

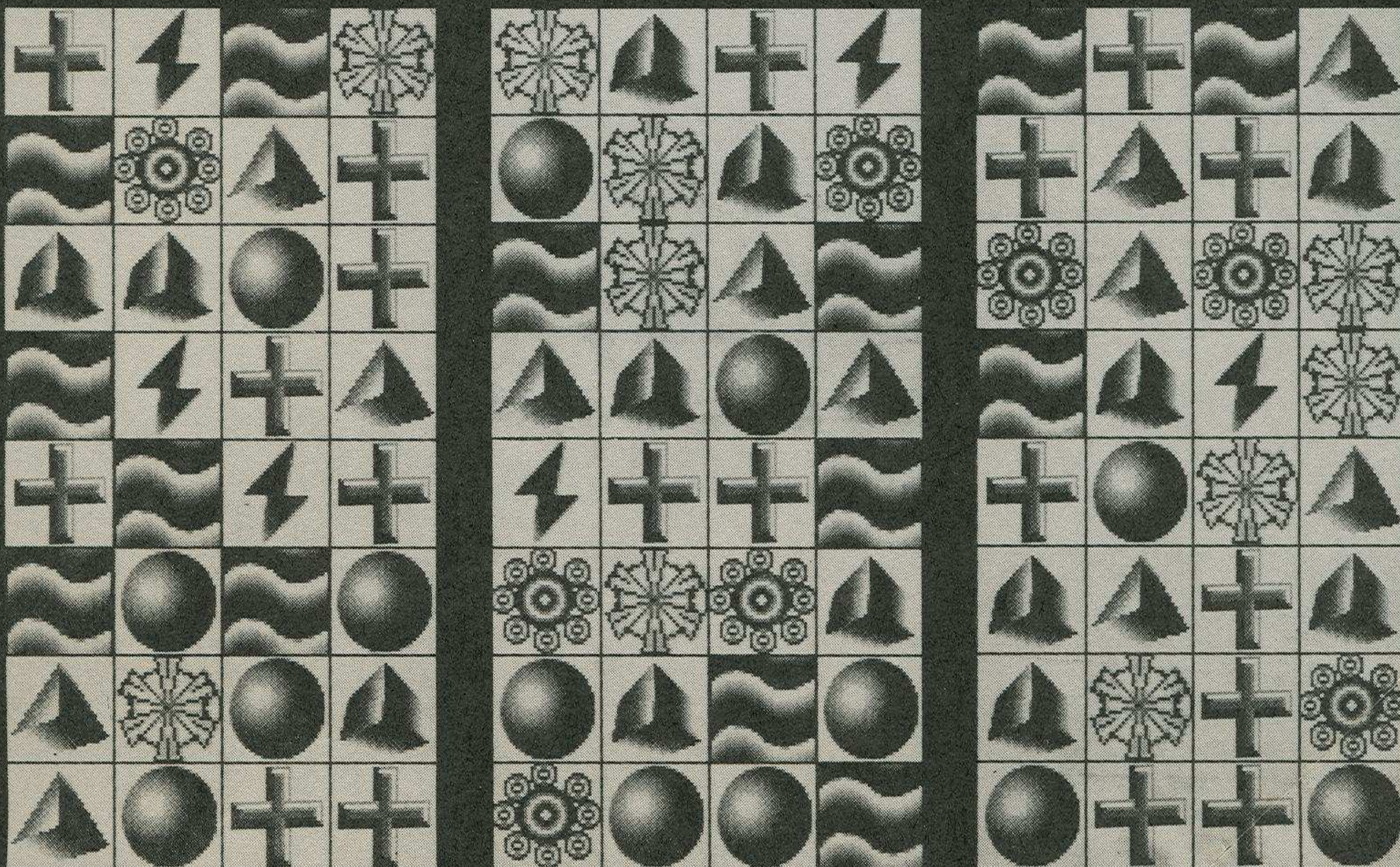
**OGNI MESE LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE**

**SOLUZIONE DYLAN DOG 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE**

— Ricordate che per riuscire a fare un SALTO LUNGO, bisogna far prendere la rincorsa a Dylan, cioè EFFETTUARE IL SALTO SOLO DOPO UN PASSO DI CORSA (nella versione PC, per esempio, per fare un salto lungo verso destra dovete PREMERE IL TASTO 3 E SUBITO DOPO IL 9 SUL TASTIERINO NUMERICO).
— Non preoccupatevi se le prime volte che incontrate la Regina delle Tenebre questa non dice niente: è fatta così, non c'è niente da fare. Per saltarle addosso dovete aspettare il finale.
— Quando incontrate il dannato incappucciato, quello che non sa dov'è e neanche perché, se lui dice che può uccidervi, ditegli semplicemente di non farlo.
— Quando incontrate il dannato sepolto vivo, quello che balbetta e si lamenta sempre, ditegli che di lui non v'importa, che lui è maledetto perché è dannato e poi andatevene via. Lasciate perdere quello che vi dice: vuole farvi perdere tempo in modo che la creatura che sottoterra sta divorando lui riesca a fare merenda mangiando anche voi.
— Arriverete ad un certo punto ad una costruzione, nella quale entrerete. Dentro non si vede un accidente, ma voi fate finta di niente e andate a sinistra. Cadrete fino al fondo dello schermo, ma non vi preoccupate. Andate ancora a sinistra, nell'altro schermo. Saltate le fiamme, ed eccovi davanti all'uscita.
— Arrivati al castello della Regina delle Tenebre, preparatevi ad una serie di salti in corsa, in vari schermi, non indifferente.
— Entrati nel castello, appena vi trovate davanti la Regina delle Tenebre... beh, non c'è neanche bisogno di dirlo. SALTATELE ADDOSSO! Dopo vi ritrovate all'Inferno, però intanto avete finito la prima puntata dell'INDAGATORE INTERATTIVO!

**MI RACCOMANDO NIENTE PANICO - ARRIVEDERCI AL MESE PROSSIMO**
**(Andrea Bradamanti - lead tester)**

Ecco le giuste combinazioni di icone che vi serviranno per superare il Security Check. Seguite tutte le istruzioni che appariranno su video, e cercate in questa pagina la linea avente le prime due icone uguali a quelle che appariranno al centro dello schermo.

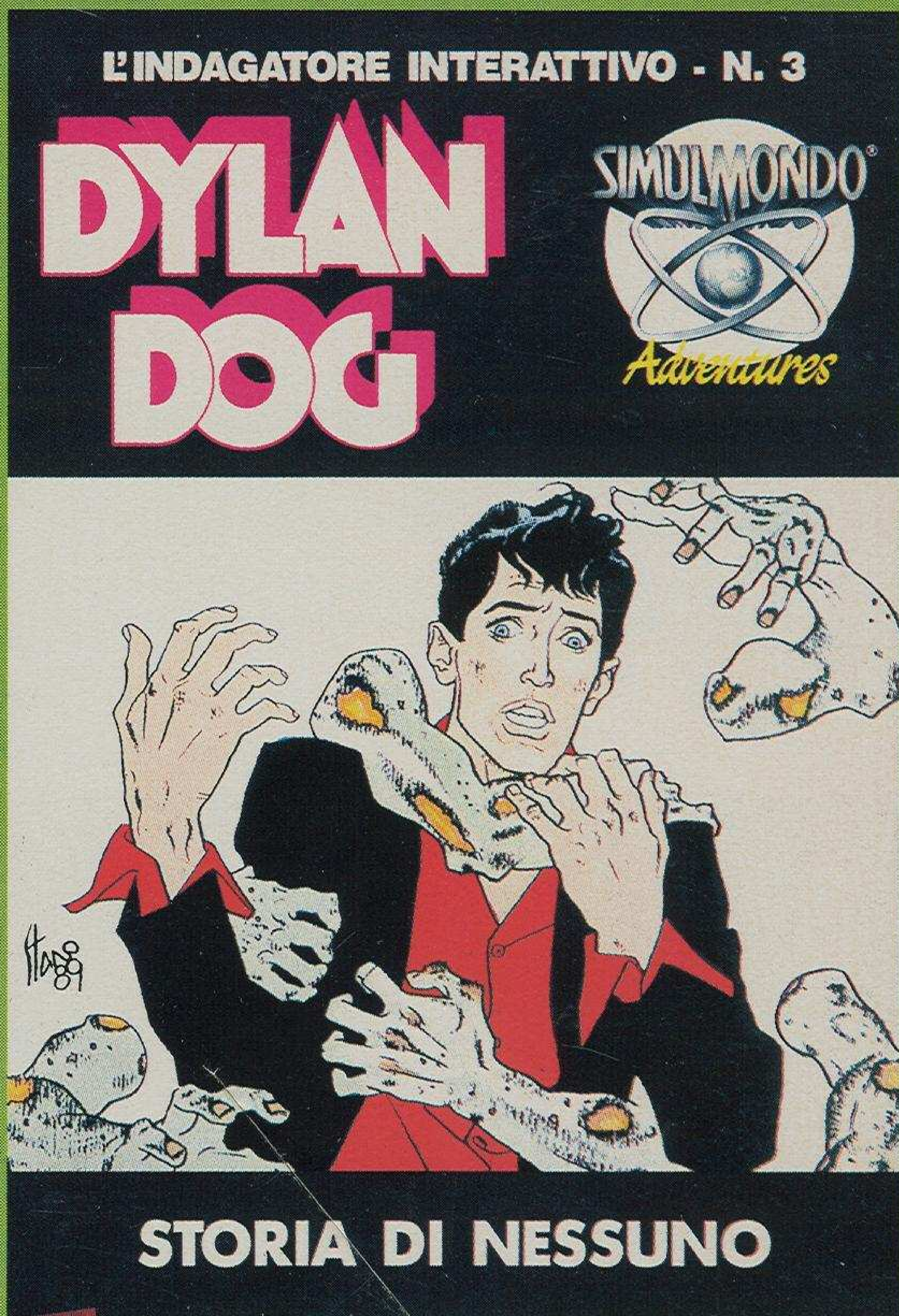


**CONSERVATE QUI IL VOSTRO DISCHETTO INSERENDOLO NEI TAGLI**

# TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 3 DELL'INDAGATORE INTERATTIVO:

# STORIA DI NESSUNO







**Completate la collezione**
**SIMULMONDO ADVENTURES con**
**IL GIALLO INTERATTIVO**
**DIABOLIK®**
**QUESTO MESE IN EDICOLA IL N. 2!**

